Magia! A Força Mística!

Suplemento para Super 3D&T Turbo

Texto e Adaptação da Regra: Carlos Mizael

Este Manual deverá ser usado em conjunto com Super Manual do Aventureiro Medieval, Super 3D&T Turbo e Booster Revisado.

O que é Magia?

Magia (não confundir com mágica ou truque) antigamente chamada de *Grande Ciência Sagrada* pelos Magos, é uma ciência oculta que estuda os segredos da natureza e a sua relação com o homem, criando assim um conjunto de teorias e práticas que visam ao desenvolvimento integral das faculdades internas espirituais e ocultas do Homem, até que este tenha o dominio total sobre si mesmo e sobre a natureza. A magia tem características ritualísticas e cerimoniais que visam entrar em contato com os aspectos ocultos do Universo e da Divindade. A etimologia da palavra *Magia*, provém da Lingua Persa, *magus* ou *magi*, significando tanto imagem quanto *um homem sábio*. Também pode significar algo que exerce fascínio, como por exemplo quando se fala da *magia do cinema*.

Em Termos de RPG, Magia é algo que anda muito, mas muito além da Compreensão humana. Cada pessoa entende a magia de uma forma diferente. A Compreensão dessa ciência é difícil, já que tudo acaba mudando. A Magia deixa todo o ambiente mágico, mas também pode deixá-lo letal, em toque de segundos e toda a magia ofensiva nesse sistema é letal. Vamos explicar a maneira de cada um entender e logo, conciliarmos ao jogo de RPG S3D&T Turbo. As Regras de Magia aqui presente servirão não somente para qualquer ambiente mas também Arton.

Os Conjuradores

Os Conjuradores são aqueles capazes de conjurar magias. Vamos conhecer o pouco de cada um.

MAGO

Os magos são aqueles que se dedicam com complexidade à magia. Eles estudam com afinco e para eles a magia jamais é aprendida sem antes obterem uma lógica dela. Um Mago sempre debatem com seus colegas como é essa e aquela magia. A magia é algo além da compreensão humana, mas porém magos tem poderes mágicos excepcionais podendo ser considerado divinos por alguns. Mas para magos, não existem acordos. A magia é uma força da natureza que pode ser controlada e pronto! Vectorius, o mago de Vectora compartilha dessa mesma idéia. Quando estão bem preparados, podem usar seus poderes de forma devastadora em aventuras que fazem muita das vezes atrás de sabedoria e conhecimento. De todos os conjuradores, um mago será o único ser apto a estudar as magias à medida que ela evolui.

FEITIÇEIRO

Os Feiticeiros criam suas magias da mesma forma que o poeta cria suas poesias, com uma imensa naturalidade. Eles não têm livros, mentores e teorias, possuem apenas o poder bruto que adquirem de sua força de vontade canalizada. Um feiticeiro muito das vezes não pede para nascer com esses poderes, mas como já nascem, procuram desenvolvê-los, pois sabem que raramente poderão ter acesso a outros poderes. Os feiticeiros invocam suas magias de uma maneira inata, pois ela é intuitiva e não lógica. Muitos acreditam serem descendentes de Dragões ou Fadas por

terem tanto poder e acreditam que eles possibilitam os feiticeiros de possuírem mais poder.

CLÉRIGO

A Obra Divina está por toda a parte: nos lugares de beleza natural, cruzadas importantes, nos imensos templos e coração de seus seguidores. Um deus pode ser tanto bom quanto ruim, mas o que é comum é que na maioria das vezes eles se expressam através de intermediários chamados clérigos. Alguns escolhem servir à algum deus ainda na infância, outros sentem o seu chamado apenas na adolescência, mas uma coisa é certa: se ele for tocado por algum deus, ele poderá seguir suas tendências. Logo, Um Clérigo bom curará as pessoas, procurarão melhorar muitas das vezes as condições do templo divino de seu Deus, um clérigo ruim aumentaria o seu poder pessoalmente e faria que todos respeitassem os eu Deus de uma forma imposta. Os clérigos estudam magia, mas não da mesma forma que os magos, pois eles são movidos pela fé e logo, não conseguem enxergar a magia da maneira racional. Por isso, interpretam a magia em orações que muitas das vezes são de cura, destruição do bem ou do mal.
Dependendo do Deus, um clérigo sempre acreditará que há uma maneira de ligá-lo à deus além da oração, já que raramente um Deus conversa com ele. Ele sempre estuda em Bíblias sagradas de seu Deus novas orações que podem lhe trazer poder ou não. Mas clérigos sempre tem obrigação de manter esse poder cumprindo deveres que um deus determina, do caso ao contrário, poderá perder tudo e demorará muito para recuperá-lo.

PALADINO

Da mesma forma que um clérigo, um paladino pode obter poderes divinos, mas também deve invocá-los em forma de oração. O Paladino sempre busca a compaixão de lutar pelo bem, a vontade de defender a lei e o poder de derrotar o mal, pois poucos no mundo tem a pureza para isso se tornando muitas das vezes algozes, a versão negra do paladino. Em meio aos magos corruptos, feiticeiros malignos e demais seres possuidores de magia, um paladino é a única esperança que não pode ser decaída, se ele quiser. Os paladinos encaram suas aventuras mais seriamente e costumam chamá-las de missões. Eles procuram a oportunidades de desenvolver práticas de combate, aprende táticas militares e de combate ao mal, demonstram bravura. O paladino recebe os poderes dos deuses que o resguardam do mal e ele pode direcioná-la a seus amigos. Ninguém escolhe ser um paladino, tornar se um é escutar o chamado e aceitar o seu destino.

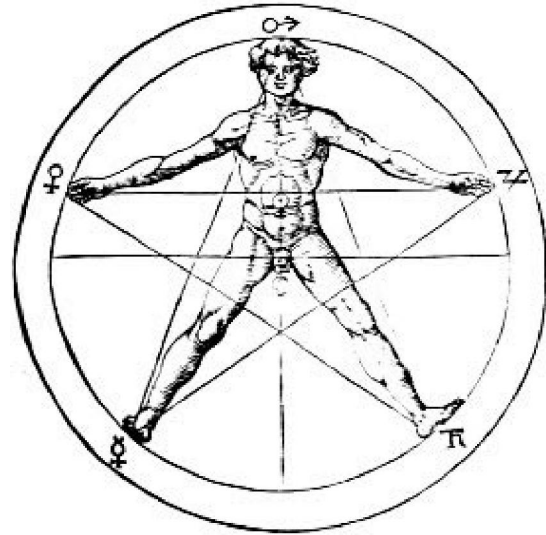
BARDO

Música também é magia, e bardo não deixa de provar isso retirando a magia de suas músicas. Quando a sorte dele se lança em um conflito, muitas das vezes saem como espião, batedores, arautos e diplomatas, caso ao contrário, cantam apenas para informar as pessoas com suas poesias e canções. A magia do bardo provém de seu coração e da sua alma. Ele é movido pela arte, para ele a magia é uma arte. Eles jamais procuram entender a lógica mágica dos magos que normalmente confundem a cabeça de qualquer um segundo eles. Com suas magias entoadas como música tocada em algum instrumento, eles sempre espantam as forças do mal. Um bardo não depende de livros para aprender magia, apenas das músicas mágicas que são entendidas apenas por ele mesmo. Muitos preferem apenas usar voz, pois nem todo artista é um bardo. Eles gostam de agir furtivamente em certos momentos como se fossem ladrões de tempos medievais. Muitos bardos são órfãos e de infância triste que encontrou um bardo conhecido e fez dele o seu mentor e passou a conhecer a magia da melhor maneira possível, através da arte.

As Regras

Agora falaremos das regras que fiz para a magia em geral de 3D&T, já que é um sistema genérico, o próprio livro permite modificar ou retirar regras já existentes. Me baseei em alguns conceitos de D&D embora eu não saiba jogá-lo totalmente. Pensei em chamar esse suplemento de Magia 3D&D, mas seria muito estranho até memso para o sistema. Algumas coisas me baseei no antigo manual da magia e outras eu mesmo adaptei. Bom, então vamos à elas:

Características: Os Focus ainda serão levados em conta, mas independente de pontuação de personagem, você não poderá obter Focus à menos que tenha uma ou mais escolas de magias, válidas apenas como vantagens:

Magia Elemental (2 Pontos): Baseado em magias Xamânicas, você poderá ter focus em Fogo, Água, Terra e Ar. Os poderes xamânicos chegam muita das vezes ser bruto, pois elas tem muita relação ao controle da natureza.

Magia Branca (2 Pontos): Você poderá ter focus em Luz, pois essa escola ensina um mago à ter uso de artifícios mágicos iluminados.

Magia Negra (2 Pontos): Você poderá ter focus em trevas.Wynna, deusa da magia descubriu que o fator principal para um mago procurar a maldade está nas trevas, as trevas seduz um personagem a trilhar sempre o caminho e caso falhe em um teste de resistência com

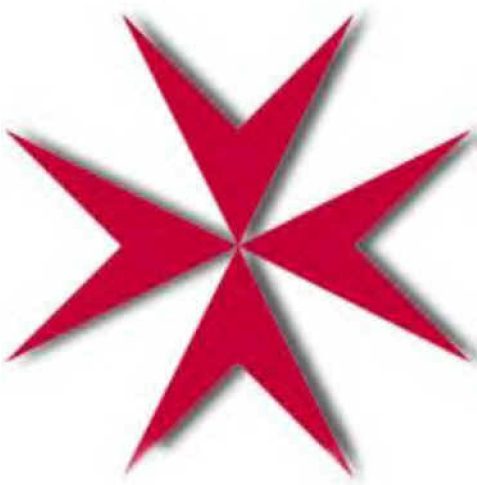
redutor igual ao número de Focus que possui em trevas, poderá se tornar mal.O teste pode ocorrer a qualquer momento ficando a critério do mestre.

Sem ter uma dessas vantagens é proibido para o personagem distribuir Focus da mesma maneira que distribuiria nas características básicas. Apenas personagens magos poderão ter essas vantagens, elas não podem ser combinadas com o Arcano.Magos possuirão magias iniciais iguais ao do manual ou do kit, porém só poderão aprender novas magias se anotá-las em um grimório (Magias iniciais não necessita dele). Se um mago memorizar uma nova magia, terá um dia para anotá-la, ou esquecerá no dia seguinte.Ele precisa necessariamente 24 horas.

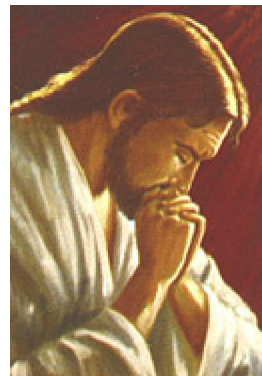
Exceções: Você pode não querer ser mago, logo, você não é obrigado a ter essas escolas. Porém, você quer ser outro tipo de conjurador mencionado nesse suplemento. Então, você terá oportunidade sim, de ser um conjurador diferente do mago desde que compre tais vantagens:

Arcano (4 Pontos): Essa vantagem ainda permanece com a mesma regra do manual básico, mas como essa vantagem diz que um personagem tem afinidade em todos os Focus, logo, ele se torna um ser com habilidades de feitiçaria, porém não poderá aprender novas magias. Só acrescentará caso seu patrono lhe conceda. Essa magia serve apenas para aqueles que desejam ser feiticeiros, não poderá ser combinados com escola alguma e muito menos com clericato e paladino. Caso use o kit feiticeiro, as magias iniciais serão do kit, do caso ao contrário, será do manual básico.

Clericato (2 Pontos): As regras funcionam da mesma forma do manual básico, com a exceção de que você não é obrigado a ter alguma escola de magia. Você tem direito de distribuir focus gratuitamente aonde quiser, porém, essa vantagem prova que você é um clérigo legítimo, logo, não poderá aprender as mesmas magias que um mago, pois eles entendem magia como oração e logo, para clérigos não existe a razão lógica para a magia, apenas divina. Um clérigo poderá obter apenas magias que possuam clericato, pois magias que possuem essa vantagem são justamente aquelas encontradas e estudadas em Bíblias. Clérigos ainda seguem um rigoroso código de honra dos clérigos que diz que jamais deverão usar armas cortantes ou perfurantes, apenas que causam contusão. Do caso ao contrário, poderão perder seus poderes por um certo tempo e talvez para

sempre.Não pode ser combinado com paladino e instrumento musical (de artes).

Paladino (2 Pontos): As regras funcionam da mesma maneira que do manual, porém com a exceção de que não há obrigação de que eles aprendam alguma escola de magia. Essa magia diz que você é um paladino e da mesma forma que um clérigo, entende a magia como uma oração e não encontra razões lógicas para ela, apenas "acontece" como uma vontade de deus. Você só poderá aprender magias que contenham a vantagem Paladino, logo, a vantagem paladino em magias indica que ela também poderá ser encontrada em bíblias sagradas. Tanto clérigo quanto paladino invocam suas magias através de pedidos e orações.

No manual do aventureiro moderno, há kits de Clérigos e Paladinos que possuem magias que não necessitam da vantagem clericato e paladino. Caso algum kit que você escolha possua alguma magia desse tipo, ela poderá ser usada, porém, o critério de aprendizado de magia será o mesmo descrito aqui. Um clérigo e Paladino não recebem penalidades no focus, pois eles oram ou rogam aos céus para que a magia ocorra e para isso, não precisam exagerar em gesticulações igual um mago.

Bardo (fetiche instrumento musical -1 Ponto): Para montar um bardo em especial sem kit, você deverá comprar a especialização Instrumentos Musicais (de Artes), e a desvantagem fetiche para colocar no instrumento de música que desejar usar. Um bardo dessa maneira se torna isento de obter alguma escola de magia podendo obter a magia qualquer do manual. Mas um bardo não poderá aprendê-la com magos, pois não entendem a linguagem deles que muita das vezes são arcaicas. Eles aprendem apenas com outros bardos, isso porque eles compreendem magia apenas como arte ou poesia.Logo, as entoam em forma de música. Um bardo não precisa registrar suas magias da mesma que um clérigo e um paladino. Não precisa ser dito que ele não pode ser combinado com mais nenhuma vantagem descrita aqui nesse suplemento.

Vantagem Nova: Oração Silenciosa (1 Ponto, Clericato e Telepatia).

Essa vantagem diz que você pode orar ou fazer prece mentalmente para invocar suas magias divinas. Essa vantagem é ótima para clérigos, pois ninguém saberá qual poder ele está orando, mas poderá ser ruim caso seu inimigo também ore silenciosamente. Ninguém com telepatia poderá saber de sua ligação secreta com Deus, apenas clérigos telepatas. Essa vantagem é válida apenas para essas regras.

Enfim, Magias!

Para ajudarmos aqueles que ficaram inconformados com as novas regras, trouxemos um novo leque de magias que caso queiram, poderão se adequar as novas regras. Todas elas são divinas.

Abençoar Funeral

Exigências: Água e Luz 1,Clericato e Água Abençoada.

Custo: 4Pms.

Duração: Permanente.

Alcance: Apenas ao Toque no cadáver.

Usando essa magia, o clérigo protege um cadáver das influências e efeitos malignos. A menos que o corpo seja profanado ou a benção seja anulada,um indivíduo não poderá ser tranformado num morto vivo e muito menos numa cria desses monstros(como zumbi e vampiro por exemplo).Além disso, qualquer criatura que desejar afetar o cadáver receberá uma onda de medo semelhante à magia pânico. Se o corpo for ressuscitado, essa magia será dissipada.

Aspecto da Divindade Menor

Exigências: Trevas ou Luz 4, Ar 3, Paladino

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Somente o Conjurador.

Quando você conjura essa magia, seu corpo se altera para ficar mais parecido com a forma de sua divindade (de modo bastante limitado, obviamente). Você adquire 1d6-2 de bônus em Carisma (Habilidade), você também ganha Resistência +5 contra dois ou três tipos de energia: Ácido, frio e eletricidade se você for bom ou frio e fogo se você for mal.Dizem que essa magia é aprendida apenas por aqueles que tem um próprio Deus para seguir.

Auxílio Divino

Exigências: Luz ou Trevas 1 (Paladino)

Custo: Padrão

Duração: 1 Minuto

Alcance: Apenas o Paladino

Com o auxílio dos deuses, você obtém sorte em lutas e combates. Você ganha H+1 para combates corpo-a-corpo, porém, nada disso valerá em danos aplicados com magias. Você recebe bônus de +1 a cada focus que você possuir em luz ou em trevas sendo que o limite é até +6.

Círculo Mágico Contra a Ordem

Exigências: Trevas 3, Clericato ou Algoz (Paladino).

Custo:Padrão

Duração: 24 Horas para cada Focus Utilizado.

Alcance: Toque

Funciona da mesma forma que Círculo Mágico Contra o mal, você pode

aprisionar aqueles que não sejam caóticos.

Círculo Mágico Contra o Caos

Exigências: Luz 3, Paladino

Custo: Padrão

Duração: 24 Horas para cada Focus utilizado

Alcance: Apenas ao Toque

Essa magia aprisiona seres não leais e é similar contra o caos, Funciona como o Círculo Mágico Contra o Mal.

Círculo Mágico Contra o Mal

Exigências: Luz 3, Clericato ou Paladino

Custo: Padrão

Duração: 24 horas para cada focus que possua em luz.

Alcance: Apenas ao Toque

Essa magia prende apenas uma criatura convocada que seja do mal. Qualquer uma criatura boa poderá passar por esse círculo. Um Malvado que tenha resistência à magia poderá uma vez por dia tentar se livrar com um teste de resistência e por isso, ela é ineficaz para aqueles que possuem resistência mágica mais poderá ser muito útil.

Curar Ferimentos Graves

Exigências: Água ou Luz 4, Clericato ou Paladino

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas ao Toque

Curar ferimentos graves recupera 3d6 de PV +1 para cada 2 Focus acima de 4 que você possua. Você só poderá usá-lo caso esteja perto da morte.

Curar Montaria

Exigências: Água ou Luz 3, Paladino

Custo: 4 PMS

Duração:Instantânea

Alcance: Apenas ao Toque

Funciona como cura sagrada mas apenas às montarias do Paladino, normalmente um cavalo de guerra!

Discernir Mentiras

Exigências: Luz 4, Clericato ou Paladino.

Custo: 5PMS.

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 focus em luz).

Duração: Sustentável.

A cada rodada , o conjurador se concentra em um alvo, que precisa estar dentro do alcance da magia.Ele saberá se o alvo estará mentindo deliberada e conscientemente ao observar as perturbações na sua aura. A magia não revela a verdade, nem descobre erros sem intenção ou revela omissões. A cada rodada, é possível se concentrar em um

alvo diferente. Acredita-se que esse poder clerical é útil para aqueles que queiram servir à Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr.

Dissimular Tendência

Exigências: Água 1,Trevas ou Luz 2, Clericato ou Paladino/Algoz ou Artes(Bardo).

Custo: 4PMS.

Alcance: Curto (7,5m+1,5m/2 Focus de Luz ou Trevas).

Duração: 24 Horas

A Magia Dissimular Tendência esconde a Tendência de um objeto sob qualquer forma de advinhação. LOgo, você não poderá saber se o objeto é benigno ou maligno, ou melhor, uma outra pessoa.

Garras Bestiais de Megalokk

Exigências: Trevas 2, Terra 2, Clericato(Megalokk).

Custo: 4PMS.

Duração: Sustentável.

Alcance: Apenas o Conjurador.

Você cria em suas mãos garras que causam danos de uma arma branca como a espada larga (F+H+2d+2). É possível atacar com as mãos transformadas sem sofrer um contra ataque. As garras não atrapaljham a capacidade mental ou a gesticulaçõa na hora de invocar uma magia.

Grito Enlouquecedor

Exigência: Trevas 8, Clericato, Telepatia, Insano (qualquer um de -1).

Custo: 8Pms.

Duração: 1d6+4 rodadas.

Alcance: Apenas ao Toque.

Se o alvo não passar em um teste de Resistência, ele poderá emitir um grito estérico, circulando de um lado para o outro. Gaguejará e pulará como se estivesse louco! A vítima não conseguirá fazer outra ação além de correr em círculos e emitir um grito estridente e irritante causando redutor de -4 em Armadura e Habilidade não podendo se defender voluntariamente.

Ler Magias

Exigências: Luz ou Trevas 1, Paladino.

Custo: 2 PMS.

Duração: Sustentável.

Alcance: Apenas o Paladino.

Você pode decifrar inscrições mágicas em livros, objetos e demais artefatos.

Normalmente essa ação não ativa a magia inscrita nela, mas pode ativar magias caso o pergaminho seja amaldiçoado. A pessoa que leu um pergaminho amaldiçoado e resolva ler de novo, não conjura mais a magia dele.

Maldição dos Brutos

Exigências: Terra 2, Trevas 3, Clericato ou Algoz.

Custo: Padrão.

Duração: 1 rodada/Focus Usado na Magia.

Alcance: Apeans ao Toque.

Você concede à alguém um bônus de +1 para cada Focus empregado nessa magia em características físicas Força ou Armadura.Porém, você por esse mesmo ponto reduz a habilidade de uma pessoa para testes de Carisma e Inteligência. Exemplo: Richard recebe essa magia, ele ganha força 8 pela escolha do conjurador, mas recebe -8 em habilidade para testes de carisma e inteligência.

A Marca da Justiça

Exigências: Luz 5 , Clericato ou Paladino (Khalmyr), ou Paladino

Custo:6PMS

Duração:Permanente

Alcance:Apenas ao Toque.

Quando a persuasão moral fracassa em tentar manter a conduta correta de um criminoso, o personagem pode usar a marca da justiça para encorajá-lo a andar no caminho certo ou pelo menos perto dele. O conjurador desenha uma marca indelével no alvo definindo o comportamento que a ativará. Pode funcionar como a vantagem bom senso.Geralmente, um paladino ou escolhe uma ação criminosa, mas poderá ser qualquer marca que desejar. Essa magia divina é eficiente também contra os já dominados pelo focus trevas e só pode ser liberado coma a cura da maldição.Como essa magia leva 10 minutos para ser conjurada devido ao tempo que o ser escreverá no personagem, você só poderá usá-las em voluntários ou pessoas imobilizadas.A cura da Maldição só funcionará contra essa magia caso o Focus do Conjurador seja igual ou maior que a do invocador dessa magia.

Mira Abençoada

Exigências: Luz 3, Ar 2, Clericato ou Paladino

Custo: 6PMS

Alcance: 18m

Duração: Sustentável com Concentração, caso seja atingido eprde o sustento.

Esta magia concede aos aliados um bônus de +2 para FA em ataques realizados à distância.

Oração

Exigências: Luz ou Trevas 3, Clericato ou Paladino, Telepatia

Custo: 5PMS

Duração: Sustentável

Alcance: 12m

O praticante dessa magia traz boas graças sobre ele mesmo e seus inimigos.Ele e cada um de seus aliados recebem +1 em bônus de ataque, dano, teste de resistência e perícia, enquanto os inimigos sofrem -1 em testes de mesmas jogadas.

Proteção Contra a Morte

Exigências: Luz 4, Clericato ou Paladino, Necromancia

Custo: 6PMS

Duração: 1 Minuto por Resistência

Alcance: Apenas ao Toque

Funcionando apenas para criaturas vivas, essa magia protege um ser de alguma magia que tenha como magia o efeito mágico de morte, como roubo de sangue, o chamado da morte, e há como resitir à ela caso queira o jogador. Essa magia é ineficaz contra outros tipos de ataques que causam perdas de pontos de vida, venenos,petrificação e outros efeitos - mesmo que sejam letais.

Rajada de Espadas

Exigências: Ar 3(Cristal 2), Clericato.

Custo: Padrão.

Duração: Instantânea.

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 focus utilizados na magia).

A Umidade do Ar estala, Condensa e forma pequenas espadas, que são disparadas da ponta de seus dedos, atingindo qualquer criatura na área afetada. Cada Criatura sofre caso esteja na área 2d6 de dano + 1 para cada Focus Utilizado até o limite de +10. Um Teste de Resistência bem sucedido reduz o dano à metade.

Ressurreição Verdadeira

Exigências: Luz 6, Terra 8,Água 10, Ressureição e Clericato(Thyatis)

Custo: Especial, pois fucnciona da mesma forma que a ressureição antiga

Duração: Permanente

Alcance: Apenas ao Toque

Ela é chamada assim porque com ela você pode ressuscitar até mesmo as criaturas que tenham sido completamente destruídas, desde que possa ser reconhecida de uma forma não ambígua. Você não poderá ressuscitar personagem que estejam mortas 10 anos por cada focus de luz que você tenha no total.O Conjurador pode ressuscitar aqueles que morreram por efeito de morte ou transformadas em morto-vivos e depois destruídas, mas jamais poderá ressuscitar alguém que já seja um morto-vivo e muito menos alguém que tenha morrido de velhice.

Tempestade Divina

Exigências: Ar 2 (Cristal 4),Clericato

Custo: Padrão.

Alcance:Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 focus utilizados na magia).

Duração: Sustentável.

Você cria um disco giratório de armas do tipo favorito de sua divindade. Essas armas circulam em volta de um ponto central, formando uma barreira imóvel.Qualquer criatura que tente atravessar a tempestade divina sofrerá 1d6 +2 adicionais para cada Focus Usado na Magia.Você escolhe o plano de Rotação, Diagonal, Vertical e Horizontal. As criaturas que estejam dentro da área afetada na hora da conjuração podem evitar o dano caso passe pelo teste de

Resistência.Depois que a tempestade divina foi conjurada, qualquer pessoa que tentar entrar ou atravessar a tempestade automaticamente sofrerá dano.

“Aquele que diz 'Não vai dar' é certamente o que não tem chance alguma de conseguir”